



Validate the Maze

Link submit: <http://www.spoj.com/problems/MAKEMAZE/>

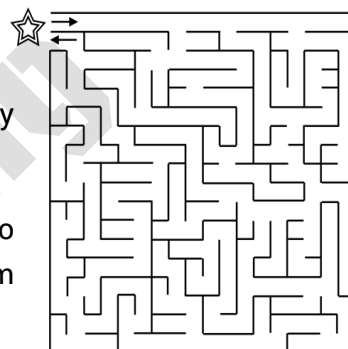
Solution:

C++	http://ideone.com/nGP2UJ
Java	http://ideone.com/7kBofh
Python	http://ideone.com/0ZsIIW

Tóm tắt đề:

Cho bạn một mê cung, hãy kiểm tra xem mê cung đó có hợp lệ hay không.

Một mê cung được cho hợp lệ là mê cung có chính xác một điểm vào và một điểm thoát ra, đồng thời phải có ít nhất một đường đi từ điểm vào đến điểm thoát ra.



Input:

Dòng đầu tiên chứa một số nguyên t ($1 \leq t \leq 10.000$) là số lượng test. Sau đó mỗi bộ test chứa các thông tin:

- Dòng đầu tiên chứa hai số nguyên m, n ($1 \leq m \leq 20, 1 \leq n \leq 20$) là số dòng và số cột trong mê cung.
- Các dòng tiếp theo, chứa toàn bộ mô tả mê cung M kích thước $m \times n$. $M[i][j] = \#$ đại diện cho một bức tường và $M[i][j] = .$ đại diện cho khoảng trống.

Output:

Mỗi bộ test xét xem mê cung có hợp lệ không. Nếu hợp lệ in ra "valid", ngược lại in "invalid".

Ví dụ:

2 4 4 #### #... #.# ### 3 4 #.# ###	Valid invalid
---	------------------

# . # #	
---------	--

Giải thích ví dụ:

Có hai bộ test.

Bộ 1: Có đầy đủ một điểm vào, một điểm ra và đường đi từ điểm vào đến điểm ra nên mê cung này là hợp lệ → valid.

Bộ 2: Có hơn một điểm vào và điểm ra nên không hợp lệ → invalid.

Hướng dẫn giải:

Bài toán này bạn sẽ có hai cách giải:

Cách 1:

Bạn sẽ chuyển toàn bộ đồ thị đã cho về ma trận kề hoặc danh sách kề, bằng cách duyệt qua toàn bộ ma trận, hai đỉnh được nối với nhau khi và chỉ khi có thể đi từ "." này đến "." kia.

Bạn có thể đặt đỉnh ở tọa độ (0, 0) là đỉnh 0, (0, 1) là đỉnh 1, ... lần lượt như vậy. Nếu đồ thị có 4x4 thì bạn sẽ có 16 đỉnh (từ 0 đến 15).

Bước tiếp theo bạn sẽ xem đỉnh nào ở rìa ma trận thì sẽ đặt đỉnh đó là đỉnh vào hoặc đỉnh ra, bạn cần tìm đủ 2 đỉnh như vậy rồi chạy BFS. Nếu có đường đi thì bạn sẽ in ra "valid" ngược lại bạn sẽ in ra "invalid".

⇒ **Nhận xét:** với cách giải này bạn sẽ tốn thời gian chuẩn bị lại đồ thị cho đúng định dạng.

Cách 2:

Bạn sẽ chạy BFS trên mê cung đã cho mà không cần phải chuyển lại thành dạng ma trận kề hay danh sách kề. Cách này bạn phải thêm và chỉnh lại một số dòng code để chạy phù hợp.

Ban đầu, bạn cũng sẽ tìm hai điểm đầu vào và đầu ra. Từ điểm đầu ra bạn sẽ xác định 4 hướng đi (lên, xuống, trái, phải). Nếu có đường đi, nghĩa là gặp dấu "." và nằm trong giới hạn của mê cung thì bạn sẽ dịch chuyển bước đi của mình xuống điểm mới. Lần lượt đi đến khi nào gặp đỉnh đầu ra thì dừng. Lúc này sẽ in ra là "valid", ngược lại nếu đi mà không thấy đường ra sẽ in ra "invalid".

Độ phức tạp: $O(T * R * C)$ với T, R, C lần lượt là số lượng test, số dòng và số cột của ma trận.